

## PEMANFAATAN KOMPUTER PADA PEMBELAJARAN SENI DI TK ISLAM RAUDLATUL AZHAR

Nila Fitria<sup>1</sup>, Vitasya Putri Zahrawanny<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup>Universitas Al Azhar Indonesia

E-mail: <sup>1</sup>[nilaFitria84@gmail.com](mailto:nilaFitria84@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini menggambarkan pemanfaatan komputer pada pembelajaran seni di taman kanak-kanak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan komputer dalam pembelajaran seni menggunakan program *paint*. Pada pembelajaran seni, anak mengingat dan memahami tentang warna, bentuk geometri, *paint brush*, kuas, *pen* dengan berbagai ukuran, dan penghapus. Anak-anak dapat menerapkan dengan membuat gambar, mewarnai, mencampurkan warna, dan menulis nama dan kata-kata sederhana. Selain itu anak dapat bernyanyi bersama mengikuti video yang ditampilkan di komputer. Kendala dalam pembelajaran ini, terbatasnya jumlah komputer yang dimiliki oleh lembaga pendidikan sehingga anak harus bergantian pada saat pembelajaran seni dengan menggunakan komputer. Kendala lain ditemukan oleh peneliti, terbatasnya waktu dalam pembelajaran sehingga anak-anak “tidak puas” dalam bermain komputer.

**Kata Kunci:** Komputer, Pembelajaran Seni, Taman Kanak-Kanak

**Abstract:** The purpose of this study illustrates the use of computers in learning art in kindergarten. The method used in this study, a qualitative method with a descriptive approach. The results of this study indicate that the use of computers in learning art uses paint programs. In art learning, children remember and understand colors, geometric shapes, paint brushes, brushes, pens with different sizes, and erasers. Children can apply by drawing, coloring, mixing colors, and writing simple names and words. In addition, children can sing along to follow the video displayed on the computer. Constraints in this learning, the limited number of computers owned by educational institutions so that children must take turns when learning art using computers. Another obstacle was discovered by researchers, the limited time in learning so that children are "not satisfied" in playing computer.

**Keywords:** Computer, Art Learning, Kindergarten

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat menciptakan berbagai kemudahan bagi kehidupan keseharian manusia. Teknologi merupakan pengembangan ilmu pengetahuan yang sangat dibutuhkan manusia di zaman modern ini. Teknologi terkini mengubah banyak hal di kehidupan keseharian manusia, utamanya teknologi digital. Teknologi digital ini merupakan pengembangan berbagai ilmu pengetahuan, utamanya ilmu sains dan matematika yang digunakan untuk metode komputasi atau penghitungan. Teknologi digital yang lebih mudah dilihat keberadaannya adalah teknologi computer, yang merupakan dasar teknologi digital. Kemudahan penyelesaian pekerjaan manusia yang dilakukan oleh teknologi, khususnya computer menjadikan komputer merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia. Kini hampir di seluruh penjuru

dunia kita menyaksikan penggunaan teknologi komputer yang sudah mengalami perubahan menjadi lebih kompleks, ukuran lebih kecil serta kecepatan yang lebih tinggi, teknologi ini bertransformasi kedalam bentuk *gadget* yang bisa berwujud *smartphone*, laptop, tablet dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* ini juga sudah merambah ke berbagai kalangan serta lintas usia, dikarenakan harga dan ketersediaannya yang semakin terjangkau, sehingga kita dapat menyaksikan penggunaan *gadget* digunakan oleh anak-anak, meskipun penggunaannya baru sebatas untuk hiburan seperti menonton video, menjalankan aplikasi permainan (*games*) dan lain sebagainya.

Gadget dapat dikatakan menjadi “teman” yang tak terpisahkan bagi sebagian orang. Anak-anak yang telah mengenal gadget sejak usia dini juga hampir dipastikan menjadi ketergantungan dengan *gadget* tersebut, karena pembiasaan yang dilakukan oleh orang tuanya untuk mengalihkan perhatian anak jika keinginannya tidak tercapai.

Sisi positifnya pengenalan teknologi digital atau *gadget* sejak dini adalah membantu anak untuk belajar lebih cepat dan jangkauan pengetahuan yang didapatkan bisa menjadi jauh lebih luas dibandingkan dengan anak sebayanya yang belum bersentuhan dengan teknologi digital. Teknologi digital ini menjadikan satu komputer atau *gadget* menjadi terhubung dengan komputer lainnya di seluruh dunia melalui jaringan internet.

Jaringan internet yang baik menyediakan informasi apapun dapat diakses dengan mudah, tidak hanya berupa tulisan seperti teks pada buku, namun juga dilengkapi dengan foto-foto serta video yang lengkap sehingga lebih memudahkan orang yang membacanya lebih mudah memahami karena disertai dengan contoh nyata. Hal ini menjadi penunjang dalam pembelajaran anak usia dini dimana pada usia 2-7 tahun menurut Piaget anak berada pada tahap Praoperasi dimana anak sudah menggunakan simbol atau bahasa tanda dan konsep intuitif (Suparno : 2006)

Perkembangan teknologi yang makin pesat juga mengakibatkan layanan internet menjadi lebih cepat dan menjadi lebih terjangkau, sehingga informasi yang tersedia di internet kini tidak hanya dapat diakses oleh masyarakat perkotaan namun juga sudah menjangkau jauh ke daerah-daerah pelosok.

Anak-anak yang terbiasa mencari informasi melalui internet tentunya tidak akan mengalami kesulitan berarti ketika harus menggunakan teknologi digital khususnya komputer yang semakin hari semakin canggih. Mereka juga lebih mudah memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk video, meskipun terkadang belum memahami Bahasa atau narasi yang disampaikan dalam Bahasa asing.

Terpaparnya anak usia dini dengan teknologi digital, sudah selayaknya lembaga PAUD memperkenalkan komputer sebagai salah satu teknologi digital dalam pembelajaran. Komputer (*computer*) berasal dari kata *compute* yang berarti menghitung. Definisi komputer secara umum adalah peralatan elektronika yang menerima masukan data, mengolah data dan memberikan hasil keluaran dalam bentuk informasi baik berupa teks, gambar, suara, maupun video (Arifin, 2009).

Sehingga komputer digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat bantu untuk mempercepat dan mempermudah pekerjaan manusia. Bukan hanya digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan manusia, komputer juga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

Menurut Warsita (2008) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Sejalan dengan itu Sari (dalam Setiyadi, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran dengan media komputer di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memperkenalkan teknologi komputer pada anak sejak usia dini, sehingga sejak dini anak mulai mengetahui manfaat dari komputer.

Pembelajaran berbasis komputer sangat perlu untuk dipelajari oleh anak karena dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan anak untuk dapat menggunakan teknologi yaitu komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran komputer yang diberikan kepada anak dapat dimulai dari hal-hal yang sederhana. Misalnya dengan mengenalkan komputer dalam tema pembelajaran atau bahkan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya, hanya beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran komputer anak sebagai sarana di dalam menyampaikan materi pembelajaran. Jadi pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran menggunakan teknologi canggih (*computer*) untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Tentunya komputer dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Seni menurut *Everyman Encyclopedia*, merupakan segala sesuatu yang dilakukan orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan, ataupun kebutuhan spiritual (Prawira: 2017). Lain halnya menurut Ki Hajar Dewantara mengatakan

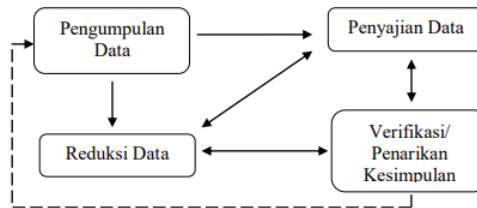
Seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni tersebut (Prawira: 2017). Jadi pembelajaran seni adalah kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan anak yang timbul dari perasaan dan bersifat indah serta menggerakkan jiwa dan penikmat karya tersebut. Seni merupakan salah satu aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran. Penelitian ini melihat kebermanfaatan komputer dalam pembelajaran seni.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah guru-guru di TK Islam Raudhatul Azhar berjumlah 10 guru pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil lokasi di TK Islam Raudhatul Azhar yang beralamat di Jalan Sukarela 1 Rt 02/ Rw 06, Kreo Larangan Kota Tangerang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi.

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi atau pengamatan ini dilakukan pada saat guru dan anak melakukan pembelajaran seni dengan menggunakan komputer di TK Islam Raudhatul Azhar. Sedangkan menurut Esterberg dalam Sugiyono (2017) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan dalam penelitian ini guna mendapat informasi mengenai bagaimana pembelajaran seni di TK Islam Raudhatul Azhar melalui tanya jawab dengan guru-guru di TK Islam Raudhatul Azhar. Teknik pengumpulan data yang digunakan selanjutnya adalah dokumentasi, berupa foto-foto kegiatan pada saat pembelajaran seni dengan menggunakan komputer di TK Islam Raudhatul Azhar.

Untuk teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Analisis data dilakukan untuk mendeskripsikan secara kualitatif menggunakan Model Interaksi Miles dan Huberman (2007).



**Gambar 1. Analisis data kualitatif (Moleong, 2006)**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di TK Islam Raudhatul Azhar dapat terlihat bahwa pemanfaatan komputer di sekolah digunakan dalam pembelajaran kepada anak, pembelajaran komputer dimulai dari mengenalkan komputer sebagai perangkat keras kepada anak mulai dari bagian-bagian komputer seperti layar komputer, CPU, *mouse*, dan *keyboard*. Sehingga anak mengetahui bagian-bagian computer. Selanjutnya guru mulai mengajarkan bagaimana cara menghidupkan komputer, bagaimana tampilan depan layar komputer, dan baru kemudian masuk kepada pembelajaran seni menggunakan program *paint*.



**Gambar 2. Anak TK Raudlatul Azhar menggambar dengan program *paint***

Sebelumnya anak diajarkan mencari program *paint* dengan mengenalkan logo program, sehingga memudahkan anak menemukan program *paint* di komputer. Kemudian barulah anak diajarkan menggunakan program *paint* sebagai media untuk pembelajaran seni, biasanya anak akan diajarkan mengenal bentuk geometri, mengenal warna, dan menggambar sesuai arahan, seperti membuat rumah dengan bentuk geometri yang sudah dikenalkan di dalam program *paint*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pada pembelajaran seni, anak juga dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. Kemudian anak diperkenalkan pula dengan menggunakan program lainnya berupa kegiatan bernyanyi bersama (dimana guru



menggunakan *channel youtube* memperlihatkan video lagu anak baik itu lagu bahasa Indonesia maupun lagu bahasa Inggris mengikuti bersama lagu yang dinyanyikan. Warsita (2008) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Setelah anak-anak bernyanyi bersama, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menari bebas mengikuti irama lagu. Anak bebas berekspresi menari. Hal tersebut memotivasi anak untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran.

Lain halnya pemanfaatan computer dimana guru memasukkan aplikasi *activity for children*. Adapun konten didalamnya mencakup aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan seni. Kegiatan seni yang dilakukan seperti mewarnai gambar yang telah disediakan pada aplikasi ini. Anak juga dapat menggambar dengan warna yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil observasi mengenai pembelajaran dengan aplikasi *activity for children* pada saat mewarnai, anak bebas memilih warna yang sukainya, seperti gambar berikut, dimana roda mobil berwarna *pink*.

Berdasarkan ranah kognitif Taksonomi Bloom (Krathwohl :2001) pada pembelajaran seni, kemampuan mengingat (*remember*) anak mengingat dan memahami (*understanding*) konten yang terdapat pada program *paint* seperti memahami tentang warna, bentuk geometri, *paint brush*, kuas, *pen* dengan berbagi ukuran, dan penghapus. *Understanding* untuk apa gunanya kuas, *paint brush*, ada macam-macam warna yang dapat dicampur atau untuk menggambar serta mewarnai, dan terdapat *pen* yang dapat digunakan untuk menggambar. Pada tahapan menerapkan (*applying*) anak dapat membuat gambar sederhana, anak dapat mewarnai, dan anak dapat menulis nama dan kata-kata sederhana. Selain itu, pada tahap menerapkan, anak dapat bernyanyi dari video atau mengikuti gerakan tarian sederhana sambil bernyanyi.



**Gambar 3. Anak mewarnai gambar mobil**

Namun ada beberapa kendala yang dialami saat pembelajaran, yaitu kurangnya ketersediaan komputer yang tidak sebanding dengan jumlah anak di kelas, sehingga apabila ada pembelajaran komputer untuk satu kelas anak-anak harus bergantian menggunakan komputer, hal ini membuat anak kurang puas dalam menggunakan komputer pada saat pembelajaran karena harus bergantian dengan teman lainnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan uraian pemanfaatan computer pada pembelajaran seni di TK Raudlatul Azhar dapat dilihat bahwa anak-anak diperkenalkan dengan computer diawali dengan pengenalan bagian-bagian komputer seperti layar komputer, CPU, *mouse*, dan *keyboard*. Kemudian guru mengajarkan cara menghidupkan komputer, bagaimana tampilan depan layar komputer, dan baru kemudian masuk kepada pembelajaran seni menggunakan program *paint*. Pada pembelajaran seni, dengan menggunakan program *paint*, anak mengingat (*remember*) dan memahami (*understanding*) konten yang terdapat pada program *paint*. Anak dapat menerapkan (*applying*) dengan menggambar, mewarnai, dan juga membuat bentuk dari bentuk-bentuk geometri, dan melakukan percampuran warna. Selain itu anak dapat menggunakan (*applying*) video untuk bernyanyi dengan program yang telah di “*download*”.

### Saran

Adapun saran dari peneliti setelah melaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Guru, dapat membuat variasi pembelajaran seni melalui kegiatan yang beragam dengan memanfaatkan computer.
2. Lembaga Pendidikan, khususnya TK harus menyiapkan sarana dan prasarana terkait computer sehingga anak dapat mengeksplorasi ketika bermain dengan computer sehingga anak-anak puas dalam bermain komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Hasnul. 2009. *Panduan Membeli Komputer: Murah dan Berkualitas*. Mediakom: Yogyakarta.
- Setiyadi, Didik. 2016. “*Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Computer Assisted Instruction (CAI)*” dalam *Information Management for Educators and Professionals*. Jurnal STMIK Inovasi Sains Teknologi Bisnis Volume 1 Nomor 1, Desember 2016.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif (untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Moleong, Lexy, J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suparno, Paul. 2006. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, Yogyakarta: Kanisius.

Prawira, Ganda. N. 2017. *Seni Rupa dan Kriya*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Anderson.L. W. Krathwohl, D.R. Airasian, P.W. Crukshank., et.al 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, andAssesing: A Revision of Bloom 's Taxonomy of Educational Objectives*, New York: Longman.